NES-ZZ-NOE

SUPER MARIO BROS.®
TETRIS*
NINTENDO WORLD CUP™**

SPIELANLEITUNG

Nintendo

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50, 8754 Großostheim Deutschland

PRINTED IN JAPAN

Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo Entertainment System paßt.

ZUR BEACHTUNG

1) Dies ist eine präzisionsgefertigte Spielkassette. Sie sollte weder übermäßiger Hitze noch großer Kälte ausgesetzt werden. Die Kassette nicht anstoßen, fallenlassen und nicht auseinandernehmen.
2) Anschlußkontakte nicht besprühen, verschmutzen oder mit Feuchtigkeit in Berührung bringen. Dies kann die Spielkassette und/oder das Grundgerät beschädigen.
3) Nicht mit Verdünner, Benzin, Alkohol oder ähnlichen Lösungen reinigen.
4) Hebe die Spielkassette nach Gebrauch in der dafür vorgesehenen Packung auf.
5) Überprüfe stets die Kontakte Deiner Spielkassetten auf Verunreinigungen, bevor Du diese in die Spielkonsole einsetzt.

Hinweis : Nintendo behält sich Produktverbesserungen ohne Ankündigungen vor.

⚠ WARNUNG ⚠

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System® (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

Wir freuen uns, daß Du Dich für die Nintendo NES Spielkassette Super Mario Bros.®/Tetris*/Nintendo World Cup™** entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Heb Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

SUPER MARIO BROS. ····· 5~20

TETRIS ····· 21~33

NINTENDO WORLD CUP ····· 35~53

TM & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1991 Nintendo Co., Ltd.

STARTEN DES SPIELS

Sobald der Auswahlbildschirm erscheint, verwende Dein Steuerkreuz, um mit dem Cursor das Spiel auszusuchen, das Du spielen möchtest. Sobald Deine Wahl feststeht, drücke den START-Knopf und auf geht's!

Super Mario Bros.

Tetris

Nintendo World Cup

SUPER MARIO BROS.®

INHALT

1. ZUR BEACHTUNG 7
2. BEZEICHNUNGEN DER BEDIENUNGSTEILE UND BEDIENUNGSANLEITUNG 7
3. SO WIRD GESPIELT 9
4. SUPER MARIO BROS. GEHEIMTRICKS 19

SPIELGEGENSTAND/SPIELBESCHREIBUNG

Irgendwann vor einiger Zeit ist das Königreich der friedlichen Pilzmenschen von den Kupas erobert worden, einem Schildkrötenvolk, das wegen seiner schwarzen Magie berüchtigt ist. Die gemütlichen, ruheliebenden Pilzmenschen wurden in Steine, Ziegel, ja sogar Unkräuter verwandelt, und ihr Königreich verfiel.
Die einzige, die den Zauber wieder rückgängig machen und den Pilzmenschen ihre Gestalten zurückgeben könnte, ist Prinzessin Fliegenpilz, die Tochter des Pilzmenschenkönigs. Aber Sie befindet sich leider in der Gewalt des mächtigen Kupaschildkröten-Königs.
Mario, (vielleicht) der Held der Geschichte, hört von sie Not der Pilzmenschen und macht sich auf, die Prinzessin aus den Händen der bösen Kupas zu befreien und das zerfallene Pilzmenschenreich zu erlösen. Du kannst Mario sein! Es liegt jetzt an Dir, die Pilzmenschen von der schwarzen Magie der Kupas zu befreien!

Bitte lies diese Anleitungen genau durch, damit du das neue Spiel gut in den Griff bekommst und heb' den Prospekt für spätere Fragen auf.

1. ZUR BEACHTUNG

1) Dies ist ein Präzisionsspiel. Man sollte es nicht an sehr heißen oder kalten Orten aufbewahren. Auf keinen Fall sollte man es anstoßen, fallenlassen oder auseinandernehmen.
2) Die Kontakte dürfen nicht berührt, naß gemacht oder verschmutzt werden, sonst geht das Spiel kaputt.
3) Nicht mit Benzin, Alkohol oder anderen Lösungsmitteln reinigen.

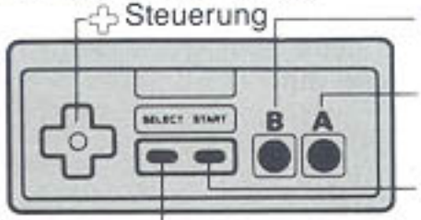
Hinweis: Zur Verbesserung des Spiels können technische oder allgemeine Veränderungen ohne Vorankündigung durchgeführt werden.
Dieses Spiel ist so programmiert, daß es die gesamte Bildschirmfläche ausnutzt.
Ältere Bildschirmmodelle haben abgerundete Ecken, die eventuell einen Teil des Bildes verdecken.

2. BEZEICHNUNGEN DER BEDIENUNGSTEILE UND BEDIENUNGSANLEITUNG

Controler 1/Controler 2

*Controler 1 - für nur 1 Spieler
*Controler 2 - für den Spielpartner

✚ Steuerung
bewegt Mario (Luigi)



Steuerung
B-Knopf
A-Knopf
START-Knopf
AUSWAHL-Knopf (SELECT)

? ? ?
Nach rechts gehen. (Zum Laufen gleichzeitig B-Knopf drücken.)
Ducken. (Nur Super-Mario.)
Nach links gehen. (Zum Laufen gleichzeitig B-Knopf drücken.)

A-Knopf

Springen ..... Mario (Luigi) springt höher, wenn Du den Knopf länger niederdrückst.

&

Schwimmen ..... Beim Schwimmen bringt Dich jeder Knopfdruck an die Oberfläche.
*Laß Dich nicht zu lange treiben, sonst erwischt Dich der Strudel am Grund.

B-Knopf

Beschleunigen .... Vor dem Springen durch Knopfdruck beschleunigen, dann kannst Du noch viel höher springen.

&

Feuerkugeln ..... Pflücke die Feuerblume, dann kannst Du mit diesem Knopf Feuerkugeln schleudern.

AUSWAHL-Knopf (SELECT)

Mit diesem Knopf stellst Du den Pilz auf die Spielart ein, die Du haben möchtest.

START-Knopf

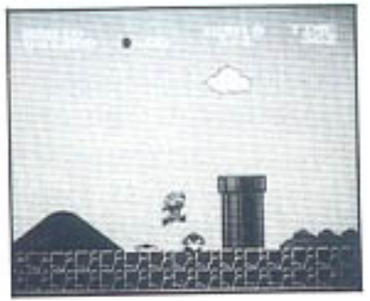
Mit diesem Knopf beginnt man das Spiel.

Pause:

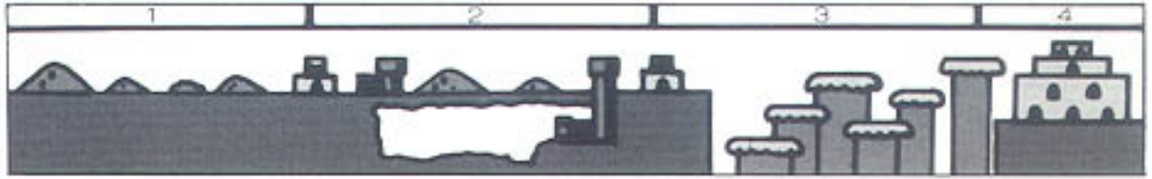
Wenn Du mitten in einem Spiel eine Pause machen möchtest, drückst Du einfach den START-Knopf. Dann ertönt das Pausenzeichen, und das Spiel wird unterbrochen. Zum Weiterspielen an der gleichen Stelle noch einmal auf START drücken.

*Die Anzeige TOP SCORE (höchste Punktzahl) wird gelöscht, wenn Du den Rückstellschalter drückst oder die Stromzufuhr abstellst.

3. SO WIRD GESPIELT



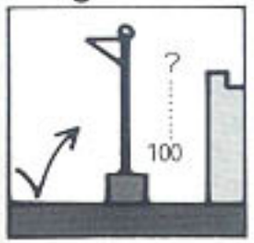
Im Spielverlauf rückt das Bild allmählich nach rechts vor. Das Königreich der Pilzmenschen besteht aus einer Anzahl von Welten, und jede Welt ist in vier Bereiche geteilt. Der vierte Bereich jeder Welt endet in einer großen Burg. Die Prinzessin wird zusammen mit ihrem Pilzmenschengefolge in einer dieser Burgen von dem Schildkrötenvolk gefangengehalten. Wenn Mario die Prinzessin befreien möchte, muß er es innerhalb der erlaubten Zeit bis zu den Burgen am Ende aller Welten schaffen. Auf seinem Weg trifft er auf Berge, Gruben, Meere, Schildkrötengruppen und eine ganze Menge Fallen und Rätsel. Ob er bis zur letzten Burg, wo die Prinzessin ist, durchhält, liegt ganz allein an Dir. Auf jeden Fall brauchst Du einen klaren Verstand und blitzschnelle Reflexe dazu!



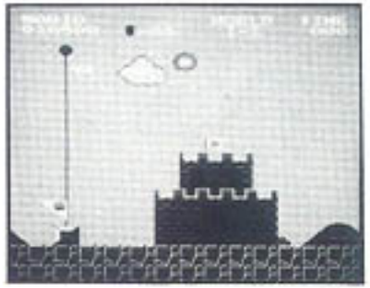
Startposition und Zeitverlauf

- Die Runde beginnt in der Anfangszone des Gebiets; aber wenn Mario einmal halbwegs durch ein Gebiet durch ist, braucht er nach einer Niederlage gegen die bösen Buben nicht gleich wieder ganz an den Anfang zurück.
  *Wenn Du an der letzten Burg angekommen bist, geht das Spiel am Burgeingang wieder von vorne los.
- Die Uhr rechts oben im Bild tickt bei Spielbeginn los. Wenn Du am Ende eines Gebietes noch Zeit übrig hast, wird sie Dir mit Bonuspunkten angerechnet.
  *Bei der allerletzten Burg gibt es allerdings keinen Zeitbonus.

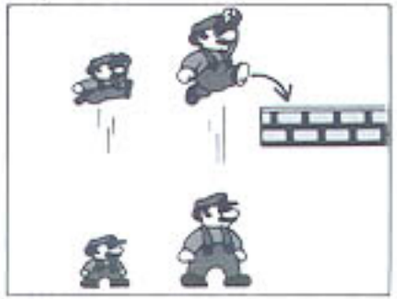
Endgebiet



- Am Ende jedes Gebietes steht eine kleine Burg. Bevor Du nun in die Burg gelangen kannst, mußt Du eine große Treppe hinaufsteigen und auf einen Fahnenmast springen. Je höher Du auf den Fahnenmast springst, desto höher ist auch Dein Bonus.



Tips



Springen..... Mario und Super-Mario können gleich hoch springen.

- Marios Sprunghöhe hängt davon ab, wie lange Du den A-Knopf drückst.
- Mit der Steuerung kannst Du Mario nach rechts oder links Haken schlagen lassen, sogar während er sich mitten in der Luft befindet!
- Der B-Knopf macht Mario schneller, und dann kann er auch höher springen.

Belohnungen

- Für jeden 1 extra Pilz, den er aufhebt, kriegt Mario ein extra Leben.
- Wenn Mario 100 Münzen aufhebt, kriegt er ein extra Leben.
- Es gibt aber noch andere Möglichkeiten, wie Mario sich ein extra Leben zulegen kann.

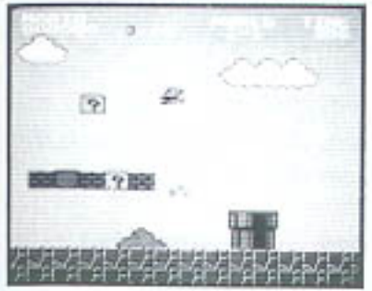
1 extra Pilz

Münze

?

?

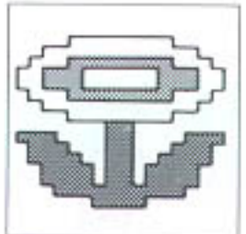
Mario, Super-Mario, Unbesiegbarer Mario, usw.



Marios Freunde

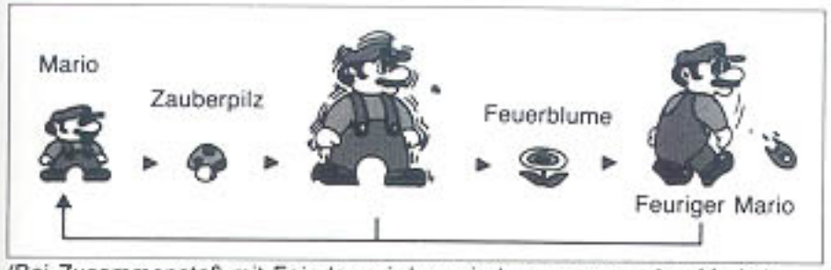
Wenn Du auf Pilzmenschen triffst, die Ziegelsteinen oder unsichtbar geworden sind, belohnen sie Dich mit einem Schuß neuer Kraft. Unten kannst Du sehen, wie Mario dann jedesmal anders und stärker wird.

Zauberpilz



Feuerblume

Sternwesen



(Bei Zusammenstoß mit Feinden wird er wieder zum normalen Mario.)

*Wenn Super-Mario oder Feuriger Mario von einem Bösewicht angerempelt werden, müssen sie nicht sterben, sondern werden wieder zum "guten, alten" Mario.
*Für eine kurze Zeit, nachdem er wieder der normale Mario geworden ist, flimmert er und ist dann unbesiegbar.

Wie man die Schildkröte los wird

•Feinde auf den Ziegeln erledigt ein Faustschlag von unten. Auf Feinde, die auf dem Boden sind, mußt Du draufspringen; aber ja nicht von der Seite oder von unten angreifen, sonst ist es um Dich geschehen.
*Im Wasser hast Du keine Chance, egal von welcher Seite Du es versuchst.

•Wenn Du auf einen Kupa-Soldaten drauftrittst, wird er und kann sich eine Zeitlang nicht rühren. Dann kannst Du ihn treten und andere Feinde damit umkegeln.
•Wenn Mario Feuerkugeln hat, kannst Du sie mit dem B-Knopf abfeuern und die Feinde damit grillen.
•Ein paar böse Kerle kann man nicht umbringen. Nimm' Dich in acht vor diesen unsterblichen Widerlingen!
•Die Punktzahl, die Du machst, hängt davon ab, wie Du die Feinde tötest. Probiere verschiedene Methoden aus und schau', wieviel sie ausrichten.

Paß' auf! Das überlebst Du nicht:

•Mit Schildkröten oder anderen Bösewichten zusammenstoßen oder ins Feuer laufen.
•Ein gefällter Kupa-Soldat prallt zurück, nachdem Du ihn getreten hast. Super-Mario wird dann wieder zu Mario, und das Spiel geht weiter.
•In Gruben oder Abflußrinnen fallen.
•Zeit läuft aus.

Spielfiguren

Klein-Gumba

Ein Verräter im Pilzmenschenreich. Drauftreten gibt ihm den Rest..... 100 Punkte

Kupa-Soldat (grün)

Soldat des Schildkrötenreichs. Befehl: Mario finden und töten. Spring auf ihn drauf und er hält eine Zeitlang still..... 100 Punkte

Kupa-Soldat (rot)

Diese Schildkröte macht sich leicht in die Hose und läuft viel hin und her. Spring auf sie drauf und sie hält eine Zeitlang still ..... 100 Punkte

Kupa-Fallschirmjäger (grün)

Der hat sich nicht ganz im Griff, schwirrt hin und her und geht plötzlich auf Dich los. Drauftreten, dann verliert er seine Flügel ..... 400 Punkte

Kupa-Fallschirmjäger (rot)

Diese Schildkröte kann, will aber nicht so richtig. Drauftreten, dann verliert sie die Flügel. ..... 400 Punkte

Bzzzz-Käfer

Ein ganz zäher Bursche; Feuerkugeln lassen ihn kalt ..... 100 Punkte

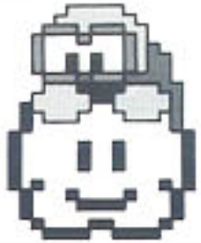
Die Hammer Brüder

Diese verschlagenen Zwillingsbrüder werfen Dir Hämmer zwischen die Beine . 1000 Punkte

Stachi

Lakitus Schoßhündchen, aber trotzdem ein wilder Kämpfer. Draufspringen nützt nichts. ..... 200 Punkte

Lakitu



Diese geheimnisvolle Schildkröte hat Macht über die Wolken. Sie jagt Mario und bewirft ihn mit Stachis Eiern ..... 200 Punkte

Piranhapflanzen

Sie wohnen in Blumentöpfen und fressen Menschen; sie erscheinen plötzlich und ohne Warnung, also Vorsicht! Draufspringen nützt nichts..... 200 Punkte

Stachis Eier

Die Eier der Schildkröte Stachi, Lakitus Liebling. Draufspringen macht ihnen nichts ..... 200 Punkte

Piepiep

Lebt normalerweise im Wasser, kriegt aber manchmal auch Flügel und ist überall eine Gefahr. Kann im Wasser von oben her nicht getötet werden..... 200 Punkte

Kugel-Willi

Hat sich langsam, aber sicher an Marios Fersen geheftet. Von oben draufspringen hilft ..... 200 Punkte

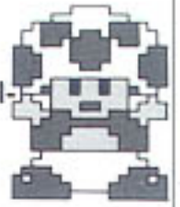
Blubber

Er ist stur hinter Mario her und ganz schön gefährlich. Draufspringen überlebt er locker ..... 200 Punkte

Podobu

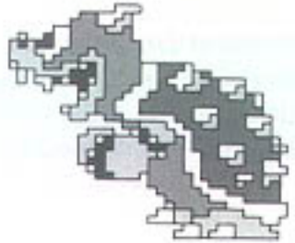
Der Beschützer des Kupa-Königs, kommt aus dem Feuersee im Schloß hervorgeschossen.

Schwammerl-Gefolge



Sieben Pilzmenschen, die früher einmal am Hof der Prinzessin Fliegenpilz dienten, aber nun unter dem Einfluß des bösen Kupa-Königs stehen.

Bauser, König der Kupas

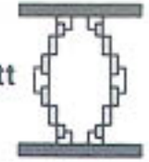


Ein Zauberer-König, der Prinzessin Fliegenpilz in seinem Schloß gefangenhält und Feuer spuckt. Es gibt verschiedene Methoden, ihn loszuwerden, aber Punkte bekommst Du nur mit Feuerkugeln..... ??? Punkte

Prinzessin Fliegenpilz

Prinzessin des Pilzmenschen-reichs und die einzige, die die Macht des bösen Kupa-Königs brechen kann.

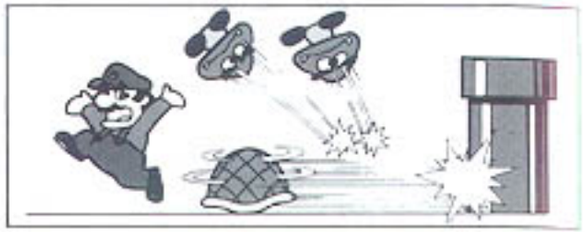
Sprungbrett



Wenn Mario draufspringt, geht es auf und nieder. Drück' den A-Knopf, wenn es ganz oben ist und Mario springt superhoch.

4. GEHEIMTRICKS

Scheepflug-Angriff



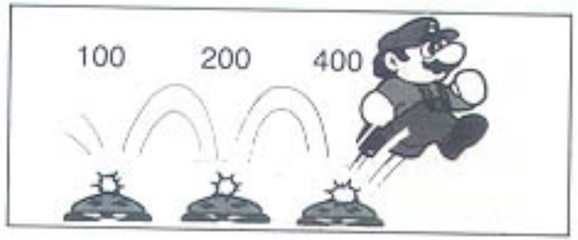
- Trete eine von den und laufe dicht hinterher (nehme den B-Knopf zur Hilfe), dann ist der Weg frei.
  - Aber paß' bloß mit Rückschlägen auf! Wenn die in ein prallt, dann ist es Zeit zum Weglaufen, oder es haut Dich auch mit um.
- Möchtest Du eine Menge Punkte?

Dann laß' keine Feinde lebendig hinter Dir. Je mehr Du umbringst, desto mehr neue kommen. Besonders bei der "Bulldozer-Attacke" solltest Du Dich überzeugen, daß alle Feinde erledigt sind, bevor Du nach rechts weitergehst.

- Das Bild bewegt sich von links nach rechts, und dort um die Ecke kommen sicher noch Feinde, die Du nicht sehen, aber auch nicht mit einer töten kannst. Warum nicht? Vielleicht springen sie drüber, wenn Mario gerade nicht guckt...!

  Wenn eine getretene in ein außerhalb des Bildes knallt, kommt sie komischerweise immer genau auf Mario zurückgeprallt. Wenn Du den Querschlägerton hörst, solltest Du besser schnell wegspringen, damit Du bereit bist, wenn sie ins Bild zurückkommt.
- Ein echter Profi kann auf eine querschlagende noch einmal drauftreten und sie anhalten. Aber das ist nicht einfach.
- Es gibt noch massenhaft andere Tricks — schau mal, was Du finden kannst.

Kettenreaktionen



- Versuche es mit dem guten, alten "Domino-Effekt" (frage einmal Deine Eltern, was das ist), um einen Haufen Bösewichte nacheinander loszuwerden und eine Menge Punkte zu machen.
- Jede Münze, die Du aufhebst, ist 200 Punkte wert. Bei 100 Münzen bekommst Du außer den Punkten auch ein Mario-Leben. Ohne Zweifel sind irgendwo noch eine Menge Münzen versteckt...(was glaubst denn Du, warum das unter "Kettenreaktionen" steht?).

Streng Geheim

- Für jeden Ziegel, den du zerbrichst, bekommst Du 50 Punkte... versuch viele Dinge zu zerstören.
- Einen Extra-Mario kann man auf viele verschiedene Arten bekommen... probiere einige zu finden.
- Am Ende jedes Gebiets (wenn Du auf den Fahnenmast gesprungen bist) kann ein Feuerwerk losgehen, und jede Explosion bringt Dir 500 Punkte. Der Grund für das Feuerwerk ist geheim; mal sehen, ob Du es herausbekommst.

TETRIS*

INHALT

VORSICHTSMASSREGELN 22
WAS IST TETRIS? 23
- Funktionsweise der Controller 24
- SPIELANLEITUNG 26
- SPIEL"A„ 26
- SPIEL"B„ 28
- SPIEL-TECHNIKEN 29
- EXPERTEN-SPIELE 32
- WERTUNG 32

VORSICHTSMASSREGELN

- Dies ist ein Präzisionsspiel. Sie sollten es nicht an extrem heißen oder kalten Orten aufbewahren. Niemals werfen oder fallenlassen. Nehmen Sie es nicht auseinander.
- Vorsicht mit den Kontakten! Nicht berühren, naß machen oder beschmutzen, sonst geht das Spiel kaputt.
- Nicht mit Benzin, Alkohol oder anderen Lösungsmitteln reinigen.

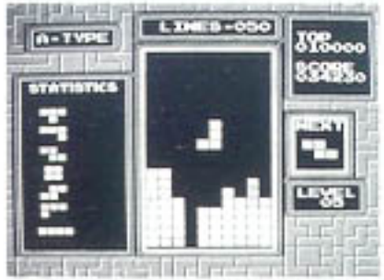
HINWEIS: Im Interesse der Produktionsverbesserung behalten wir uns Änderungen aller Art ohne Ankündigungen vor.

***„TM AND © 1987 V/O ELECTRONORGTECHNICA („ELORG"),
TETRIS LICENSED TO NINTENDO.
© 1989 NINTENDO
ALL RIGHTS RESERVED.
ORIGINAL CONCEPT, DESIGN
AND PROGRAM BY ALEXEY PAZHITNOV."**

WAS IST TETRIS?

TETRIS ist ein faszinierendes, in der Sowjet-Union entwickeltes Puzzle-Spiel, mit dem Du Deine Geschwindigkeit und vorausschauendes Denken testen und verbessern kannst. Vom Prinzip her einfach zu spielen, hat TETRIS es jedoch in sich! Sieben, verschieden geformte geometrische Formen fallen nacheinander in unterschiedlicher Reihenfolge vom oberen Bildschirmrand nach unten. Es gilt sie unten so zusammenzusetzen, daß sich eine oder mehrere geschlossene waagerechte Linien ergeben, die dann automatisch gelöscht werden. So gewinnt man Platz für die nachfolgenden Formen. Man muß unter allen Umständen vermeiden, daß die fallenden Formen den Bildschirm „zubauen", denn dann ist das Spiel verloren.
Die geometrischen Formen können nach links oder rechts bewegt oder um sich selbst gedreht werden. Mit jeder geschlossenen, waagerechten Linie ist eine Aufgabe gelöst und es gibt entsprechende Punkte. Der Name TETRIS kommt ursprünglich vom Wort „tetra", was soviel wie „4" bedeutet. Da man aus den sieben verschiedenen geometrischen Figuren *vier* Quadrate bilden kann, ist so der Name TETRIS entstanden.

TETRIS läßt sich in zwei Varianten spielen.

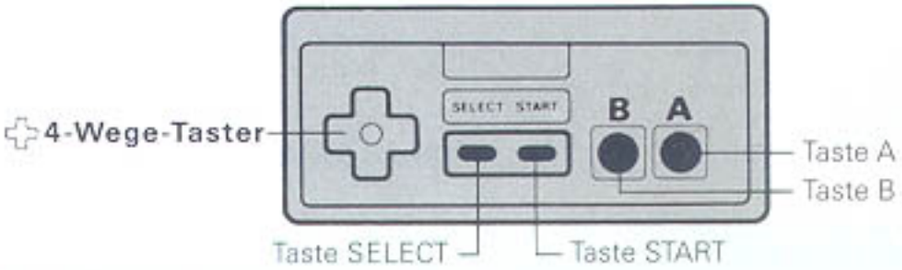


SPIEL A: Es gilt möglichst viele lückenlose, waagerechte Linien zu bilden, um so eine Menge Punkte zu bekommen.

SPIEL B: Man spielt von der 25. Linie rückwärts auf „0".

❑ Funktionsweise der Controller

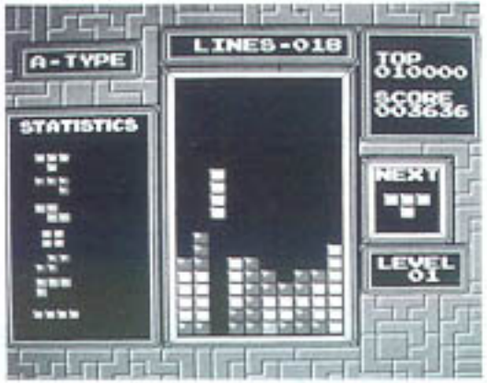
Controller 1



● Standard Bewegungen

← Bewegt die geometrischen Formen nach links
→ Bewegt die geometrischen Formen nach rechts.
↓ Läßt die geometrischen Formen schneller fallen

Der Controller wird auch zur Auswahl der Spiel-Variante (TYPE), dem Grad der Fallgeschwindigkeit der Formen (LEVEL) und für die Anzahl der vorzugebenden, noch zu vervollständigenden Linien (HEIGHT) verwendet.



LINES:
Zeigt die Summe der vollendeten waagerechten Linien.

SCORE:
Punkte-Konto.

STATISTICS:
Zeigt die jeweilige Anzahl der bis dahin auf dem Bildschirm erschienenen geometrischen Formen.

NEXT:
Zeigt die Form, die als nächstes erscheinen wird.
Um das Spiel zu erschweren, kann dieser Hinweis durch Druck auf die Taste SELECT gelöscht werden.

LEVEL:
Gibt die aktuelle Fallgeschwindigkeit der geometrischen Formen an.

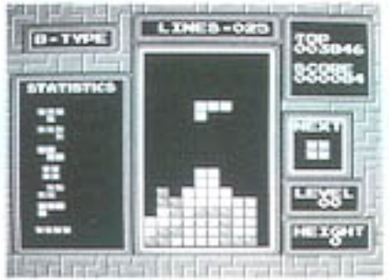
PLAYFIELD.
Spielfläche.

❑ SPIEL B

Man spielt von der 25. Linie rückwärts auf „0". Wie auch bei Spiel A müssen die waagerechten Linien lückenlos gefüllt werden.

Zunächst Fallgeschwindigkeit der geometrischen Formen festlegen. Mit HEIGHT wird die Anzahl der vorzugebenden, noch zu vervollständigenden Linien eingegeben. Je höher die Zahl in HEIGHT, desto höher die Anzahl der noch zu vervollständigenden Linien auf dem Bildschirm.

Ist der Bildschirm mit geometrischen Formen zugebaut, ist das Spiel zu Ende.



Auswahl-Grafik Spiel „B"

ERLÄUTERUNG DER GRAFIK

LINES: Zeigt die Anzahl der verbleibenden, noch zu lösenden Linien.

SCORE: Punkte-Konto.

STATISTICS Zeigt die jeweilige Anzahl der bis dahin auf dem Bildschirm erschienenen geometrischen Formen.

NEXT: Zeigt die Form, die als nächstes erscheinen wird. Um das Spiel zu erschweren, kann dieser Hinweis durch Druck auf die Taste SELECT gelöscht werden.

LEVEL: Gibt die aktuelle Fallgeschwindigkeit der geometrischen Formen an.

HEIGHT: Zeigt die Anzahl der vorgegebenen, noch zu vervollständigenden Linien an.

PLAYFIELD: Spielfläche

- **HÖCHSTPUNKTZAHL**

  Die Namen (bis zu sechs Buchstaben) und die Punktezahl der besten drei Spieler können für Spiel A und Spiel B registriert werden.

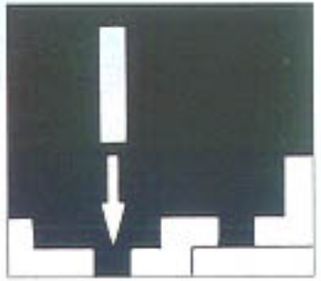
  Zum Aussuchen der Buchstaben 4-Wege-Taster oben bzw. unten drücken.

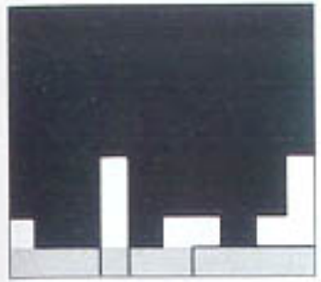
  Zum Bewegen des CURSER 4-Wege-Taster rechts bzw. links oder Tasten A/B drücken.

  Um wieder in die Auswahl-Grafik zu kommen, Taste START drücken.

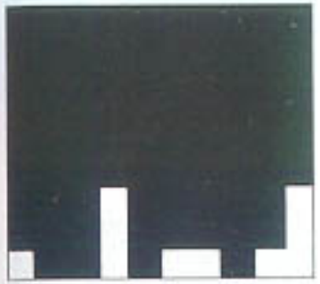
❑ SPIEL-TECHNIKEN

- Es gibt sieben verschiedene geometrische Formen, die wahllos vom oberen Bildschirmrand herunterfallen und zu einer oder mehreren geschlossenen Linie(n) zusammengesetzt werden müssen.
- Es ist am sinnvollsten, die verschiedenen Formen zunächst zu einer Linie am unteren Bildschirmrand zusammenzusetzen.
- Die geometrischen Formen sind so in einer waagerechten Linie zusammenzusetzen, daß keine Lücken bleiben.





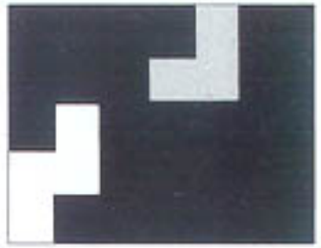
- Eine ohne Lücken zusammengesetzte Linie verschwindet automatisch vom Bildschirm.



- Die auf dem Bildschirm dann übrigbleibenden Formen rücken entsprechend der gelöschten Linien nach unten.

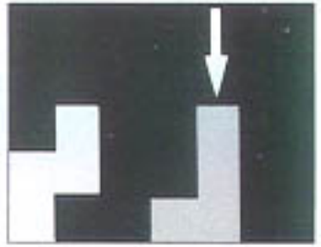
- Bei zunehmender Spielerfahrung kannst Du auch zwei, drei oder vier Linien so zusammensetzen, daß diese in einem Block vom Bildschirm verschwinden. Entsprechend höher ist in diesen Fällen die erreichte Punktzahl.

- Eine Situation, wie rechts in der Abbildung gezeigt, wird so oder ähnlich häufig vorkommen.

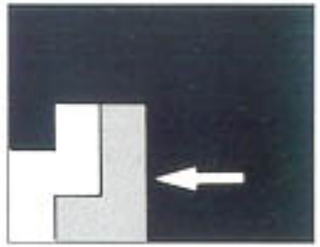


Was ist dann zu tun?

- Ruhe bewahren! Eine Lücke – wie rechts abgebildet – läßt sich einfach schließen. Man wartet, bis eine passende Form erscheint – im Beispiel rechts ein L-Winkel – und rückt ihn im Augenblick des Aufsetzens durch Druck auf die entsprechende Position des 4-Wege-Tasters in die Lücke ein.



- Durch entsprechend geschickte Kombinationen und Planungen lassen sich so mehrere Linien zur Löschung vorbereiten. Dies gibt dann mehr Punkte.



❑ EXPERTEN-SPIELE

Für diejenigen Spieler, die die höchste Fallgeschwindigkeit (LEVEL 9) und die größtmögliche Zahl zu vervollständigender Linien (HEIGHT 5) beherrschen, gibt es eine Möglichkeit, TETRIS zu erschweren. Im Modus AUSWAHL-GRAFIK Taste A drücken und halten und gleichzeitig Taste START drücken. Ein schnelleres und spannenderes Spiel erwartet Dich!

Die Fallgeschwindigkeit der geometrischen Formen ist dann LEVEL + 10.

❑ WERTUNG

- Die Punktzahl hängt von der Fallhöhe der Formen ab: Je höher, desto mehr Punkte.
- Durch Vollendung von 2,3 oder 4 Linien gleichzeitig lassen sich ebenfalls höhere Punktzahlen erzielen.
- Höhere LEVEL oder HEIGHT (= größerer Schwierigkeitsgrad) ergeben ebenfalls größere Punktzahlen.

- Wenn bei Spiel B die 25 Linien gelöst sind, erhält man einen Bonus zum jeweiligen Punktestand: Punktestand + LEVEL NR. + HEIGHT x 1000.

Im Experten-Spiel wird der Bonus jedoch auf Basis der ursprünglichen LEVEL Nr. berechnet (LEVEL Nr. im Experten-Spiel – 10).

WERTUNGS-TABELLE

LEVEL NR.	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1 Linie	40	80	120	160	200	240	280	320	360	400
2 Linien	100	200	300	400	500	600	700	800	900	1000
3 Linien	300	600	900	1200	1500	1800	2100	2400	2700	3000
4 Linien	1200	2400	3600	4800	6000	7200	8400	9600	10 800	12 000

- Diese Tabelle gilt für Spiel A und Spiel B.
- Im LEVEL 10 nehmen die Punkte entsprechend zu.

NOTIZEN:

NINTENDO WORLD CUP™**

INHALT

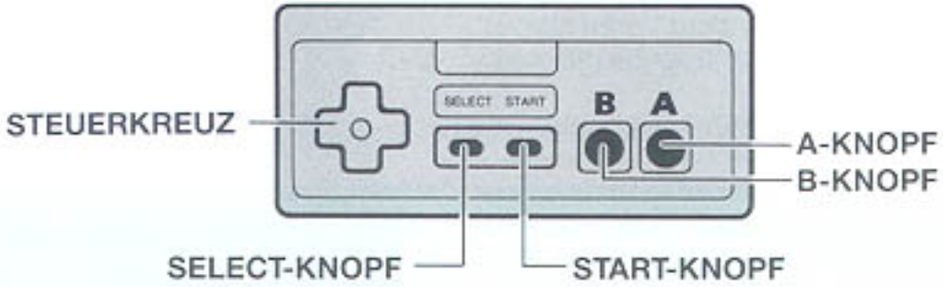
1. Die Weltmeisterschaft 36
2. Bezeichnung der Bedienungselemente 37
3. Spielauswahl 39
4. Team-und Spielerauswahl 41
5. Spielplanung 42
6. Spielablauf 45
7. Passwort 48
8. Wie man mit 2, 3 oder 4 Spielern gleichzeitig spielt 49

** ©1990 Technos Japan Corp.

DIE WELTMEISTERSCHAFT!

Die Weltmeisterschaft ist das größte sportliche Ereignis der Welt. Die Nationalmannschaften aus 13 verschiedenen Ländern treten hier an, um die begehrte Worldcup Trophäe mit nach Hause zu nehmen.
Während einige Mannschaften sich schon mit einer Plazierung im Viertel- oder Halbfinale zufriedengeben, kennt Deine Mannschaft nur ein Ziel: Das Worldcup Finale. Eine bombenfeste Abwehr und ein brandgefährlicher Sturm sind notwendig, um die Besten der Welt aus dem Rennen zu schlagen! Bist Du bereit?
Du übernimmst einen Spieler Deiner Mannschaft, den Du vorher aussuchst. Außerdem kannst Du die Beschaffenheit des Spielfeldes und Deine Spielstrategie wählen. Jetzt können die Vorrundenspiele beginnen.
Hol' Dir die Atmosphäre des internationalen Fußballs mit NINTENDO WORLD CUP ins Wohnzimmer. Paß, Schuß und Tor!! Das ist Weltklassespaß!

BEZEICHNUNG DER BEDIENUNGSTEILE



- **SELECT-KNOPF** Wird hier nicht benutzt.
- **START-KNOPF** Wird benutzt, um das Spiel zu starten und um eine Pause einzulegen.
- **STEUERKREUZ** Wird benutzt, um Spieler zu bewegen, steuert einen Paß oder einen Schuß und bewegt den Cursor auf dem Bildschirm.

- **A-KNOPF** = Benutze den A-Knopf, um einen Paß zu schlagen, oder laß damit Deine Teamgefährten den Ball passen, wenn Du einen Angriff startest. Befindest Du Dich in der Defensive können Du oder Deine Freunde mit Hilfe des A-Knopfes die gegnerischen Spieler stören.
- **B-KNOPF** = Den B-Knopf benutzt Du, um einen Torschuß zu plazieren oder einen Deiner Mitspieler aufs Tor schießen zu lassen, solange Du Dich in der Offensive befindest. Bist Du in der Defensive, kannst entweder Du oder einer Deiner Teamkollegen in Deine Gegenspieler hineingrätschen.

DER SUPER-SCHUSS

Jeder Spieler hat einen besonderen Super-Schuß. Er wird aktiviert, wenn Du den A- und B-Knopf gleichzeitig oder das Steuerkreuz zusammen mit dem A-und B-Knopf drückst. Teste die einzelnen Spieler, um die verschiedenen Super-Schüsse kennenzulernen!

SPIELAUSWAHL

Wenn das Titelbild erscheint, mußt Du den Cursor auf die gewünschte Spielerzahl steuern und dann den START-Knopf drücken.
(Beachte: Der 3P oder 4P Modus – 3, bzw, 4 Spieler – kann nur benutzt werden, wenn der NES Four Soore an das Kontroldeck angeschlossen ist).

★TURNIER-MODUS

1P (1 Spieler gegen den Computer)

Der Weltmeistertitel ist Dein, wenn Du alle 12 Teams besiegt hast. Hier mußt Du Weltklassemannschaften besiegen!

2P (2 Spieler gegen den Computer)

Was bringt ein Spiel zu zweit? Na klar, zweimal so viel Action!!

★ SPIELE GEGENEINANDER

2P (1 Spieler gegen 1 Spieler)

Stell' Dir Dein Traummatch zusammen und spiel' in verschiedenen Stadien mit unterschiedlichen Bodenbeschaffenheiten. Ja, das ist mit NINTENDO WORLD CUP möglich.

3P (2 Spieler gegen 1 Spieler)

Verbinde den NES Four Score mit dem Kontrolldeck, und Du erlebst mit zwei Deiner Freunde ein tolles Spiel.

4P (2 Spieler gegen 2 Spieler)

Benutzt Du die Nintendo World Cup Spielkassette zusammen mit dem NES Four Score kannst Du zu viert die ganze Spannung dieses Spiels erleben.
Du weißt was ein Spiel zu viert bedeutet, nicht wahr? Richtig, viermal so viel Spaß!!

TEAM- UND SPIELERAUSWAHL

★ TEAMAUSWAHL

Jedes Team hat seine eigenen und besonderen Merkmale. Es gibt schnelle Mannschaften, einige sind in der Defensive Weltklasse und andere geben Traumpässe. Wähle Deinen persönlichen Favoriten aus, und führe ihn ins Endspiel, oder versuch mit einem schwächeren Team für eine Überraschung zu sorgen und schieß die Top-Mannschaften aus dem Wettkampf.
Im 1- oder 2-Spieler-Turnierspiel, suchst Du oder Dein Mitspieler ein Land aus, dessen Fußballmannschaft Ihr international vertreten werdet. Im 2-, 3- oder 4-Spieler-Match wählt jedes Team ein Land, das es repräsentiert

★ DIE MANNSCHAFTSAUFSTELLUNG

In jedem Team hat auch der einzelne Spieler seine besonderen Fähigkeiten. Da Du nur einen Spieler steuerst und der Computer alle anderen, solltest Du verschiedene Spieler testen, um die Spielerpersönlichkeiten und ihre Stärken herauszufinden. Wenn Du die Position der Spieler ändern willst, bewege den Cursor auf „YES" (JA) und suche die Position mit dem A-Knopf aus. Benutze den Cursor und den A-Knopf, um jedem Spieler seine Position zuzuweisen. Der Spieler mit der römischen Zahl I ist der Spieler, den Du durch das Spiel führst (die römischen Zahlen II, III und IV zeigen in Spielen mit mehr als einem Spieler die Position Deiner Mitstreiter an).

SPIELPLANUNG

Du hast die Möglichkeit als Trainer eine ausgeklügelte Spielstrategie zu wählen. Selbst die beste Mannschaft kann ohne Strategie nicht vorwärtskommen. Der Weg ins Finale führt nur über das Erlernen verschiedener Techniken und in der richtigen Taktik auf die Spielweise Deiner Gegner. Um Deine Spielpläne in die Tat umzusetzen, bewege den Cursor auf die gewünschte Option und bestätige diese mit dem A-Knopf. Sobald Du Deine strategischen Trainerentscheidungen mit dem Spielplan getroffen hast, bewege den Cursor auf Exit und drücke den A-Knopf, um das Spiel zu starten.

IN DER OFFENSIVE

Eine Einzelaktion mit einem gekonnten Dribbling oder der Steilpaß in den freien Raum können bei einem Angriff zum Torerfolg führen. Du entscheidest in sekundenschnelle die Spielvariante! Denk daran, bei einem Paß mußt Du den A-Knopf betätigen, egal ob Du oder ein Mitspieler in Ballbesitz bist/ist.

DER TORWART ALS FELDSPIELER?

Eine besondere taktische Variante: Du kannst Deinen Torwart als Feldspieler einsetzen, um den eigenen Angriff zu verstärken! Hierbei ist besondere Vorsicht geboten, denn sonst gibt's im wahrsten Sinne des Wortes einen Schuß ins eigene Tor. Also achte darauf, daß sich Dein Goalkeeper nicht zu weit vom Tor entfernt.

ERFOLG DURCH TEAMGEIST!

Es ist wichtig, verschiedene Spieler in das Spielgeschehen einzubinden. Du entscheidest, wie oft Deine Mitspieler den Ball passen, dribbeln oder aufs Tor schießen sollen.

DIE ABWEHR

Du hast die Möglichkeit mit einer sicheren Manndeckung die Gegenspieler direkt bei der Ballannahme zu stören. Solltest Du Dich für die geschickte Raumdeckung entscheiden, müssen Deine Abwehrspieler abwechselnd die Gegner decken und manchmal weite Wege gehen, um mit einer gekonnten Grätsche ihnen den Ball vom Fuß zu lupfen.

Auch im Abwehrverhalten agieren die Teams sehr unterschiedlich. Eine gute Vorbereitung vor dem Spiel und die notwendige Betreuung während der Halbzeitpause sind das A und O des perfekten Fußballs. Du kannst sicher sein, daß die Weltmeisterschaft zu einem großen Teil in der Kabine entschieden wird!

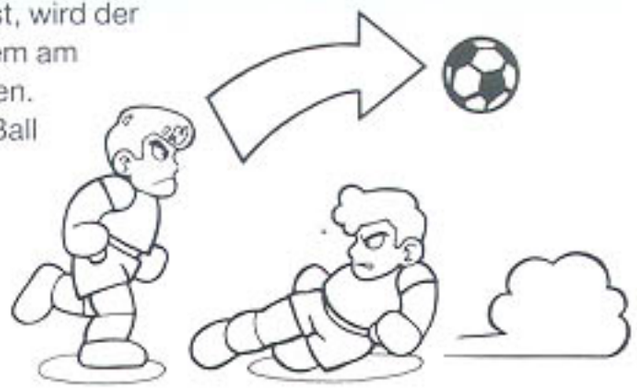
SPIELABLAUF

Alle Bewegungsabläufe werden mit dem Steuerkreuz und dem A- und B-Knopf gesteuert. Die verschiedenen Funktionen für Abwehr und Angriff sind hier beschrieben:

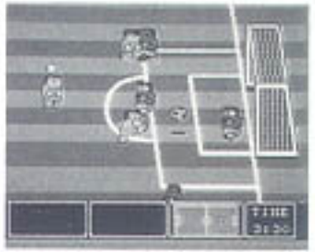
★ DER ANGRIFF

DRIBBLING Sobald Deine Spieler in Ballbesitz sind, kannst Du dribbeln, indem Du das Steuerkreuz in die gewünschte Richtung drückst.

BALLABGABE Perfekte Flanken schlägst Du mit dem A-Knopf, natürlich nur, wenn sich Dein Team in Ballbesitz befindet. Nachdem Du den A-Knopf betätigt hast, wird der Computer den Ball von selbst zu Deinem am nächsten stehenden Mitspieler schießen. Hat ein Spieler aus Deinem Team den Ball und soll er ihn zu Dir passen, drücke ebenfalls den A-Knopf.



TORSCHUSS Mit dem B-Knopf kannst Du einen Torschuß plazieren. Wenn Du gleichzeitig das Steuerkreuz in die richtige Richtung drückst, wird der Ball unhaltbar im Tor einschlagen. Deine Mitspieler können ebenfalls mit dieser Methode aufs Tor schießen.



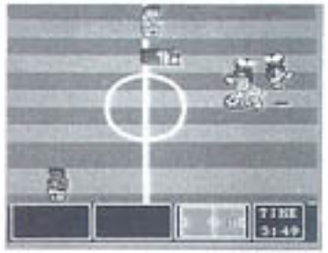
SUPER-SCHUSS Um den Super-Schuß eines Spielers zu aktivieren, muß Dein Timing hundertprozentig stimmen. Wenn Du den A- und B-Knopf oder das Steuerkreuz gleichzeitig benutzt, wird der ballführende Spieler eine besondere Schußvariante anwenden. Der Superkick ist ein kraftvoller Schuß, der nur schwer abgewehrt werden kann. Da diese Super-Schüsse sehr viel Kraft kosten, gibt es nur fünf Stück pro Halbzeit.

POWER-SCHUSS Du hast alle Super-Schüsse verbraucht? Es gibt jetzt noch die Möglichkeit, einen anderen Wahnsinnsschuß zu landen, den Power-Schuß. Wenn Du genügend Anlauf nimmst und im richtigen Moment den B-Knopf drückst, kannst Du diesen Schuß plazieren. Einige schußstarke Spieler müssen nur kurz anlaufen, um mit Power zu schießen.

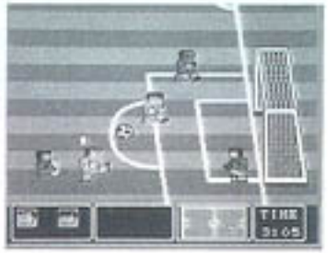
★VERTEIDIGUNG

Verteidigung

Befindest Du Dich in der Nähe eines Gegenspielers, der den Ball führt, kannst Du ihn mit dem A-Knopf angreifen oder mit dem B-Knopf in ihn hineingrätschen. Ist Dein Teamkollege näher am ballführenden Spieler als Du, kannst Du ihn den Gegner angreifen bzw. ihn in den Gegner hineingrätschen lassen. Drücke dazu entweder den A-oder B-Knopf.



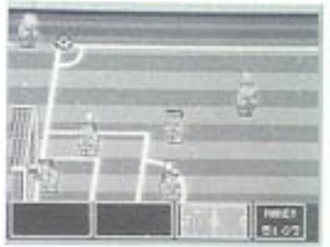
Wenn Du öfters in Deinen Gegenspieler hineingrätschst, kann es passieren, daß er am Boden liegen bleibt. Er ist dann so erschöpft, daß er bis zum Ende der Halbzeit oder dem nächsten Torerfolg liegen bleibt und nicht mehr am Spielgeschehen teilnimmt. So kann die gegnerische Abwehr geschwächt werden und Dein Sturm effektiver angreifen.



Es gibt eine Spieler-Kommunikations-Ecke, die sich in der linken, unteren Ecke des Bildschirms befindet. Hier kannst Du Dich mit Deinen Mannschaftskameraden unterhalten, indem Du den A- oder B- Knopf drückst. Deine Mitspieler werden Dich über weitere taktische Varianten informieren.

★ ECKEN UND EINWÜRFE

Wird der Ball ins Tor- oder Seitenaus geschossen, so schickt der Computer automatisch einen Spieler, der den Ball holt und den Eckball oder Einwurf ausführt.



PASSWÖRTER

Im Turniermodus bekommst Du am Ende jedes Spiels ein Paßwort. Notier Dir dieses, um später an dieser Stelle das Turnier fortzusetzen.
Das Paßwort wird eingegeben, indem Du auf dem Bildschirm mit Hilfe des Steuerkreuzes entweder nach unten oder oben gehst, um eine Zahl anzuwählen. Die Position der Zahlen suchst Du aus, wenn Du das Steuerkreuz nach links oder rechts drückst.

WIE MAN MIT 2, 3 ODER 4 SPIELERN SPIELT

Benutze den NES Four Score, und erlebe die Action für mehrere Spieler gleichzeitig. Du kannst in einem einzigartigen Traumspiel Deine Freunde herausfordern oder zwei starke Teams aufeinandertreffen lassen.

NES Four Score™

Wenn Du ein Spiel für mehrere Spieler gewählt hast, kann jeder Spieler oder jedes Team das Steuerkreuz benutzen, um das Land auszusuchen, das er/es repräsentieren will. Sobald die Teams gewählt sind, kannst Du die Beschaffenheit des Spielfeldes bestimmen – eine besondere Herausforderung auf besonderen Plätzen.

★ ★ ★PASSWORT-ÜBERSICHT ★ ★ ★

DATUM	LETZTES SPIEL	PASSWORT

★ ★ ★PASSWORT-ÜBERSICHT ★ ★ ★

DATUM	LETZTES SPIEL	PASSWORT

★ ★ ★PASSWORT-ÜBERSICHT ★ ★ ★

DATUM	LETZTES SPIEL	PASSWORT

★ ★ ★PASSWORT-ÜBERSICHT ★ ★ ★

DATUM	LETZTES SPIEL	PASSWORT

HALLO NINTENDO: 0130-5806 (für gebürenfreie Anrufe aus Deutschland)

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekaufte Produkte.

Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer **0130-5806** an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, erhalten Sie eine Retouren-Genehmigungs-Nummer. Schicken Sie dann das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

   Nintendo of Europe GmbH
   Babenhäuser Straße 50
   8754 Großostheim

   (in Deutschland).
3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mängelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: **0130-5806**).

Für in Österreich und in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges.m.b.H.
Ziegeleistr. 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-881476

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-061-3118818.

11130